

## 明 細 書

### 多様多色盤上ゲームセット

#### 技術分野

- [0001] 本発明は、駒と、駒配置部と駒照合部とからなるプレイヤ使用部をプレイヤの数だけ備えた多様多色盤と、から構成される多様多色盤上ゲームセットに関する。
- [0002] 従来からのボードゲーム等の盤上ゲームは、サイコロやルーレット等を使用して、出た目の数だけ一定のルートに従って駒を進める方式のことが多い。このボードゲーム等の盤上ゲームにおいては、盤上ゲーム毎にルールが定められており、当該ルールに従って遊ぶことのみが予定されている。すなわち、1の種類の盤上ゲームにおいて、事前に設定された1のゲームルール以外のルールを適用して遊ぶことは難しい。
- [0003] また、囲碁・将棋やチェス等の盤上ゲームは、老若男女が楽しむにはルールが複雑であり、初心者が当該ルールを理解するには時間を要する。更に、囲碁・将棋やチェス等の盤上ゲームでは、盤上の色等が地味であり、一見しただけで興味をそそる構成のものではない。
- [0004] 本発明に関連する先行技術文献として、以下のものが存在する。

特許文献1:特許第3011369号公報

特許文献2:実用新案登録第3070363号公報

特許文献3:特開平6-304293号公報

#### 発明の開示

#### 発明が解決しようとする課題

- [0005] 以上説明した従来の盤上ゲームは、以下のような解決すべき課題があった。
- (1) 一般に色等が地味であり、視覚への訴求力という点で弱い。
  - (2) 盤上ゲームに関する駒以外の付属品(ゲーム用のお札やカード、盤上の突起物等)が多く、一部の付属品を破損・紛失してしまう危険性が高い。
  - (3) 囲碁・将棋やチェス等に代表されるように、ボードゲームは一般にルールが複雑であり、初心者がルールに慣れるまでに苦労する。
  - (4) 通常、1回のゲームが終了するまでに長時間を要するため、複数回のゲームを楽

しむにはかなりの時間がかかってしまう。

(5) 対戦者の実力差が大きい場合には、勝負に偶然性の要素が反映され難く、初心者が圧倒的に不利になる。

(6) 盤上ゲームの種類毎にルールが定められており、利用者が新たなルールを創作して楽しむという余地は殆ど無い。

#### 課題を解決するための手段

[0006] 上記課題を解決するため、本発明に係る多様多色盤上ゲームセットは、多様多色盤と駒とから構成されている。そして、当該多様多色盤は、 $3 \times 3$ 以上のセルよりなる基盤枠から構成される駒照合部と、当該駒照合部と同数のセルの集合よりなる駒配置部と、から構成されるプレイヤ使用部を2以上備えている。更に、当該駒照合部は、前記基盤枠の縦及び横方向に隣接しないセルの集合を構成する各セルに異なった色又は数字、文字、記号、写真若しくは絵等の模様が表示されている。また、前記駒配置部に配置する駒は、当該駒の一方の面に前記駒照合部の各セルに表示されている色又は模様と一致する色又は模様が夫々表示されている。

#### 発明の効果

[0007] 以上の発明は、以下のような効果を奏する。

(1) 駒照合部のセルに異なった色又は模様が表示されているため、ゲーム利用者の視覚への訴求力が強い。

(2) 最低限の構成要素として、駒と多様多色盤とがあれば足りるため、付属品を破損・紛失してしまう危険性は低い。

(3) 駒の一方の面の色又は模様と、駒照合部のセルの色又は模様と、を一致させるという使用方法であるため、初心者にも理解しやすい。

(4) ゲームプレイヤは、駒を並べ、移動させるだけであり、従来の盤上ゲームに比べ1回のゲーム時間が短い。

(5) 勝負には偶然性の要素が高いため、初心者でも不利とならない。

(6) 1の多様多色盤上ゲームセットについて、複数のルール設定が可能であり、ゲームプレイヤのルール創作の余地が大きい。

(7) 上記プレイヤ使用部をプレイヤ数だけ備える事により、2人よりも多くのプレイヤ(

3、4、5…人)が同時に参加できる。

[0008] このように、本発明によって、従来の盤上ゲームよりも優れた多様多色盤上ゲームセットを提供することができるのである。そして、当該多様多色盤上ゲームセットは、老若男女が一見して内容の理解が容易であり、また色又は模様を一致させたり、駒全体の並び方を把握する等の知的な一面を併せ持つ。そのため、幼児の教育用教材や、老人のリハビリ用具としての需要が見込めるのである。さらに、それほど場所をとらないため、船、列車、飛行機等の乗り物の中で楽しむような、携帯用ボードゲームとしても適している。また、運動場や教室、庭等の広い場所を上記多様多色盤と見立てて基盤枠を引くことにより、ゲームを実施する事もできるのである。

#### 図面の簡単な説明

[0009] [図1]本発明に係る多様多色盤上ゲームセットのうち、多様多色盤の平面図である。  
[図2]本発明に係る多様多色盤上ゲームセットのうち、駒の平面図である。  
[図3]ゲーム開始時の多様多色盤及び駒の状態を表した平面図である。  
[図4]1ターン目が終了した状態の多様多色盤及び駒の状態を表した平面図である。  
[図5]2ターン目が終了した状態の多様多色盤及び駒の状態を表した平面図である。  
[図6]3ターン目が終了した状態の多様多色盤及び駒の状態を表した平面図である。  
[図7]ゲームの勝敗決定に関する上がり役の一例を表した平面図である。  
[図8]本発明に係る多様多色盤上ゲームセットのうち、多様多色盤の他の例を表した平面図である。  
[図9]本発明に係る多様多色盤上ゲームセットのうち、多様多色盤の更に他の例を表した平面図である。  
[図10]ゲームの勝敗決定に関する他の上がり役の一例を表した平面図である。  
[図11]ゲームの勝敗決定に関する上がり役のパターンの一覧を表した平面図である。

#### 符号の説明

[0010]   1   プレイヤーAが使用する駒照合部  
         2   プレイヤーAが使用する駒配置部  
         3   プレイヤーBが使用する駒照合部

#### 4 プレイヤBが使用する駒配置部

##### 発明を実施するための最良の形態

- [0011] 以下、本発明の実施の形態について、図1から図11を用いて説明する。
- [0012] 1、本発明に係るゲームセットの構成について
- [0013] 図1は、本発明に係る多様多色盤上ゲームセットのうち、多様多色盤の構成図の一例である。同図に示す多様多色盤は、大きく四つの部分に分ける事ができる。すなわち、図1に示す多様多色盤は、あるプレイヤ(プレイヤAとする。)が使用する駒照合部1と、当該プレイヤAが使用する駒配置部2と、他のプレイヤ(プレイヤBとする。)が使用する駒照合部3と、当該プレイヤBが使用する駒配置部4と、から構成されている。駒配置部と駒照合部との組合せを1のプレイヤが使用するため、プレイヤAが使用する駒照合部1と、当該プレイヤAが使用する駒配置部2と、がプレイヤA使用部となる。同様に、プレイヤBが使用する駒照合部3と、当該プレイヤBが使用する駒配置部4と、がプレイヤB使用部となる。
- [0014] また、図1に示す多様多色盤は、セル5の集合体から構成される基盤枠が表示されており、当該基盤枠は全部で10×10のセル5から構成されている。すなわち、プレイヤAが使用する駒照合部1、プレイヤAが使用する駒配置部2、プレイヤBが使用する駒照合部3、プレイヤBが使用する駒配置部4、の夫々の部分が5×5のセル5からなる基盤枠から構成されており、その合計として図1の多様多色盤の基盤枠は10×10のセル5から構成されているのである。
- [0015] ここで、プレイヤA又はBが使用する駒配置部(2、4)は、多様多色盤上ゲームセットの一部を構成する駒を、ゲーム開始時に配置する部分である。また、プレイヤA又はBが使用する駒照合部(1、3)は、当該駒の一方の面に表示された色又は数字、文字、記号、写真若しくは絵等の模様(以下、「模様」と省略する。)と一致する色又は模様が表示されている。例えば、プレイヤAが使用する駒照合部1の各セルにおける、「1」、「2」、「3」、…等の数字と、プレイヤBが使用する駒照合部3の各セルにおける、「A」、「B」、「C」、…等のアルファベットとが、これに該当する。そして、同図に示すように、各プレイヤの駒照合部(1、3)において、上記基盤枠の縦及び横方向に隣接しないセルの集合を構成する各セルに異なった色又は模様としての数字又はアルフ

ァベットが表示されている。

[0016] 次に、ゲームに使用される上記駒の一例を図2に図示する。同図には、プレイヤーAが使用する駒の一例(11、12、13)と、プレイヤーBが使用する駒の一例(21、22、23)と、を図示した。この駒の一方の面には、「1」、「2」、「3」の数字、又は「A」、「B」、「C」のアルファベットが表示されており、もう一方の面には当該駒を使用するプレイヤー毎(A又はB)に統一された色又は模様が表示されている。そして、駒の一方の面に表示されている数字又はアルファベットは、上記多様多色盤の駒照合部(1、3)の各セル5に表示されている数字又はアルファベットと一致している。この関連付けにより、駒と駒照合部(1、3)の各セル5との対応関係を把握するのである。また、駒のもう一方の面には使用するプレイヤー毎(A又はB)に統一された色又は模様が表示されているため、当該面を表として駒を配置すると、裏となった一方の面(駒照合部と対応している面)の色又は模様を推測できないようになっている。

[0017] ゲーム開始時にはこの駒を、プレイヤー毎(A又はB)に統一された色又は模様が表示されている面を上にして、上記多様多色盤のプレイヤー毎の駒配置部(2、4)に並べて置く。そして、ゲームを進めていくにつれて各プレイヤーが自己の駒照合部(1、3)に移動させることにより、駒を使用するのである。

[0018] 2、基本的なゲームの進行方法について

[0019] 以下、上記駒と多様多色盤とを使用したゲームの進行方法の一例について説明する。

[0020] 図3は、図1に示した多様多色盤において、図2に示した駒を各プレイヤーの駒配置部(2、4)に配置した、ゲーム開始時の状態を図示したものである。同図に示すように、各プレイヤーの駒は、各プレイヤーの駒配置部に、各プレイヤー毎に統一された色又は模様の表示された面を表として配置されている。また、図3においては、各プレイヤーの駒配置部(2、4)に図2に図示した駒が既に配置されていることを表すために、各プレイヤーの駒配置部(2、4)を網掛けして表示している。ここで、くじ、ジャンケン等により、まずどちらのプレイヤー(A又はB)が先手かを決定する。また、このゲーム開始時点で、図7に示すような勝敗決定に関する上がり役のうちから、最終的に揃える駒の数をプレイヤーが相談して決定する(例えば、最終的に揃える駒の数が「3」に決定した場合は

、図7における「役5」と「役6」が上がり役に該当する。）。そして、先手のプレイヤー（以下の説明において、「プレイヤーA」が先手とする。）が自己の駒配置部2に配置された駒のうち、任意の駒を選択し、裏面を見る。そして、当該駒の裏面に表示されている数字（ここでは、「7」が出たとする。）と一致する数字が表示されているプレイヤーAの駒照合部1のセルに、当該駒を移動させる。次に、後手のプレイヤー（プレイヤーB）が自己の駒配置部4に配置された駒のうち、任意の駒を選択し、裏面を見る。そして、当該駒の裏面に表示されているアルファベット（ここでは、「C」が出たとする。）と一致する数字が表示されているプレイヤーBの駒照合部3のセルに、当該駒を移動させる。以上の先手と後手の駒移動により、1ターンが終了する。

[0021] 図4は、上記1ターン目が終了した状態の多様多色盤及び駒の状態を図示したものである。続いて、2ターン目に入り、先手であるプレイヤーAが自己の駒配置部2に配置された駒のうち、任意の駒を選択し、裏面を見る。そして、当該駒の裏面に表示されている数字（ここでは、「4」が出たとする。）と一致する数字が表示されているプレイヤーAの駒照合部1のセルに、当該駒を移動させる。次に、後手のプレイヤーBが自己の駒配置部4に配置された駒のうち、任意の駒を選択し、裏面を見る。そして、当該駒の裏面に表示されているアルファベット（ここでは、「L」が出たとする。）と一致する数字が表示されているプレイヤーBの駒照合部3のセルに、当該駒を移動させる。以上の先手と後手の駒移動により、2ターン目が終了する。

[0022] 図5は、上記2ターン目が終了した状態の多様多色盤及び駒の状態を図示したものである。続いて、3ターン目に入り、先手であるプレイヤーAが自己の駒配置部2に配置された駒のうち、任意の駒を選択し、裏面を見る。そして、当該駒の裏面に表示されている数字（ここでは、「5」が出たとする。）と一致する数字が表示されているプレイヤーAの駒照合部1のセルに、当該駒を移動させる。次に、後手のプレイヤーBが自己の駒配置部4に配置された駒のうち、任意の駒を選択し、裏面を見る。そして、当該駒の裏面に表示されているアルファベット（ここでは、「E」が出たとする。）と一致する数字が表示されているプレイヤーBの駒照合部3のセルに、当該駒を移動させる。以上の先手と後手の駒移動により、3ターン目が終了する。

[0023] 図6は、上記3ターン目が終了した状態の多様多色盤及び駒の状態を図示したもの

である。以上、説明してきたように、先手と後手とが交互に自己の駒配置部(2又は4)に配置された駒を、自己の駒照合部(1又は3)に移動することによりゲームは進行していく。

[0024] 3、ゲームの勝敗決定方法について

[0025] 図7は、本ゲームの勝敗決定に関する上がり役の一例である。すなわち、各プレイヤーの駒照合部に移動された駒の全体の並び方が、図7に示す上がり役の並び方を含んでいていれば、当該駒照合部を使用しているプレイヤーの勝利となるのである。図6の多様多色盤及び駒の状態においては、3ターン終了時においてプレイヤーAが上記ゲーム開始時に決定した上がり役の一つである役5を揃えたため、プレイヤーAの勝利となる。

[0026] 図7のような上がり役のうち、上記のようにゲーム開始前に揃える駒の数を決定し、該当する上がり役を決めておき、上記説明のようにプレイヤーがターンを繰り返し、プレイヤーが自己の駒照合部に上がり役を揃えた時点でゲーム終了となる。このように、本ゲームは偶然性を多分に含みながらも、常に自己の駒照合部に役が揃っていないかをプレイヤーが注意する必要がある、知的な要素も併せ持っているのである。また、ゲームごとに毎回上がり役を変更する事もできるという、非常に創作的なゲームなのである。

[0027] 4、ゲームの他の実施方法について

[0028] 以上、本発明に係る多様多色盤上ゲームセットの一実施例について説明したが、ゲームセットの構成、ゲームの進行方法、ゲームの勝敗決定方法の何れについても、柔軟に変更することができる。

[0029] 例えば、ゲームセットの構成について、 $3 \times 3$ 以上のセルよりなる基盤枠から構成される駒照合部と、当該駒照合部と同数のセルよりなる駒配置部と、から構成されるプレイヤー使用部を増やすことにより、3人以上のプレイヤーが参加可能なゲームセットを実現できる。すなわち、多様多色盤に含まれるプレイヤー使用部を増やすことにより、同一ゲームについての最大参加人数を増やすことができるのである。また、プレイヤー使用部における駒照合部と駒配置部とを構成する基盤枠のセルの数も、図8のように夫々 $4 \times 4$ や、図9のように夫々 $3 \times 3$ とすること等の変更も可能である。この場合は、上

記上がり役として、図10における役7〜9又は役10〜12を採用することが考えられる。更に、図8や図9のように、駒照合部のセルに表示する色又は模様として動物や乗り物等を採用しても良い。このようにして、多様多色盤上を見た目にもより華やかにできる。また、上記駒照合部を構成するセルの集合の各セルに異なった色又は模様を表示するようにしても良い。これにより、上記上がり役として更に多様な組合せを採用する事が可能である。

[0030] 次に、ゲームの進行方法については、プレイヤーの先手・後手を特に定めずに、各プレイヤーが同時に自己の駒配置部から任意の駒を選択するようにしても良い。これにより、プレイ時間の短縮を図ることができ、より多くのゲーム回数を行うことができる。

[0031] 更に、ゲームの勝敗決定方法については、図7に紹介したような上がり役を、点数加算役としても良い。すなわち、麻雀における平和(ピンフ)、断ヤオ(タンヤオ)等の役のように、既定のターン後に図7のような点数加算役がどれだけ成立しているかにより、プレイヤーの勝敗を決定しても良い。この場合は、各プレイヤーの駒照合部における駒の並びの形状に、図7のような点数加算役をいくつ含んでいるか等により、役の成立を判断する。また、カードゲームにおけるポーカーのように、成立が難しい点数加算役については加算点数を多くし、成立が易しい点数加算役については加算点数を少なくすることも可能である。

[0032] また、ゲームの勝敗決定に関する上がり役についても様々なものが考えられる。例えば、駒照合部のセルの数と駒の個数とによって分類した、上がり役の一覧を図11に図示する。同図に示すように、ここに挙げただけでも、セル5×5の駒照合部では11パターン、セル4×4の駒照合部では11パターン、セル3×3の駒照合部では4パターン、の上がり役が考えられる。もちろん同図に図示した以外にも上がり役のパターンは考えられるため、上がり役をどのようにするかについては、プレイヤーの創作意欲をかきたてるのである。

[0033] 以上のように、本発明に係る多様多色盤上ゲームセットは、柔軟にゲームのルール等を変更して遊戯することができるのであり、ゲームプレイヤーの興趣をそそる構成となっている。また、適宜上がり役をプレイヤーが決定することもできるため、非常に創作的なゲームを楽しむ事ができるのである。

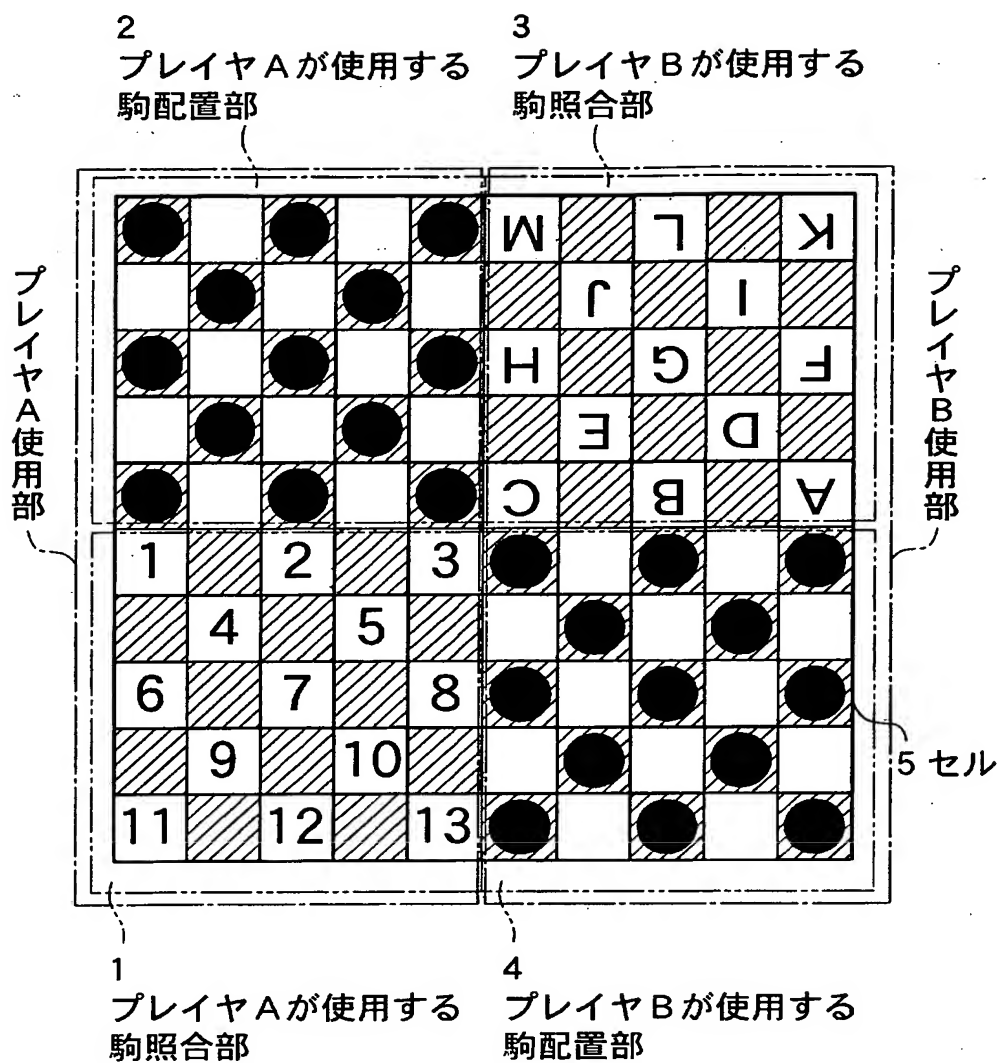


### 請求の範囲

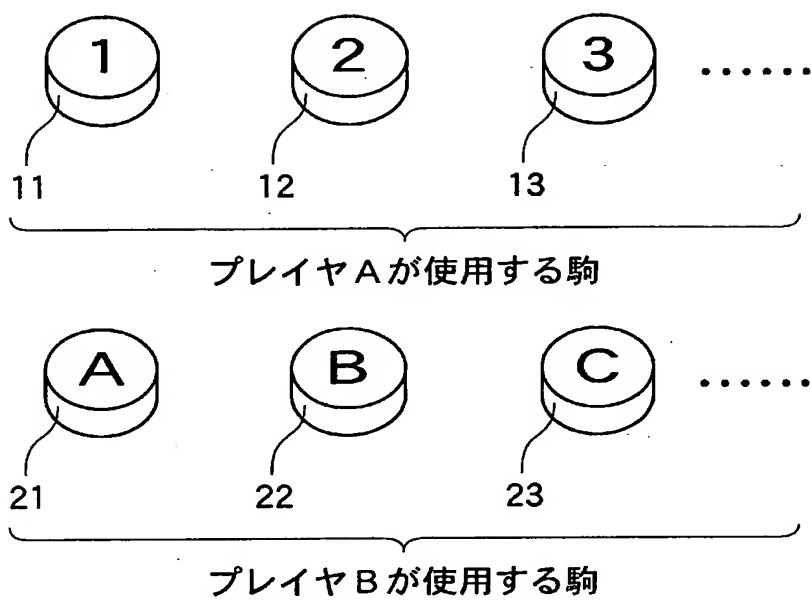
- [1] 3×3以上のセルよりなる基盤枠から構成される駒照合部と、当該駒照合部と同数のセルの集合よりなる駒配置部と、から構成されるプレイヤ使用部を2以上備えた多様多色盤であって、前記駒照合部は前記基盤枠の縦及び横方向に隣接しないセルの集合を構成する各セルに異なった色又は数字、文字、記号、写真若しくは絵等の模様が表示されている多様多色盤と、

前記駒配置部に配置する駒であって、当該駒の一方の面に前記駒照合部の各セルに表示されている色又は模様と一致する色又は模様が夫々表示されている駒と、から構成された多様多色盤上ゲームセット。

[図1]



[図2]



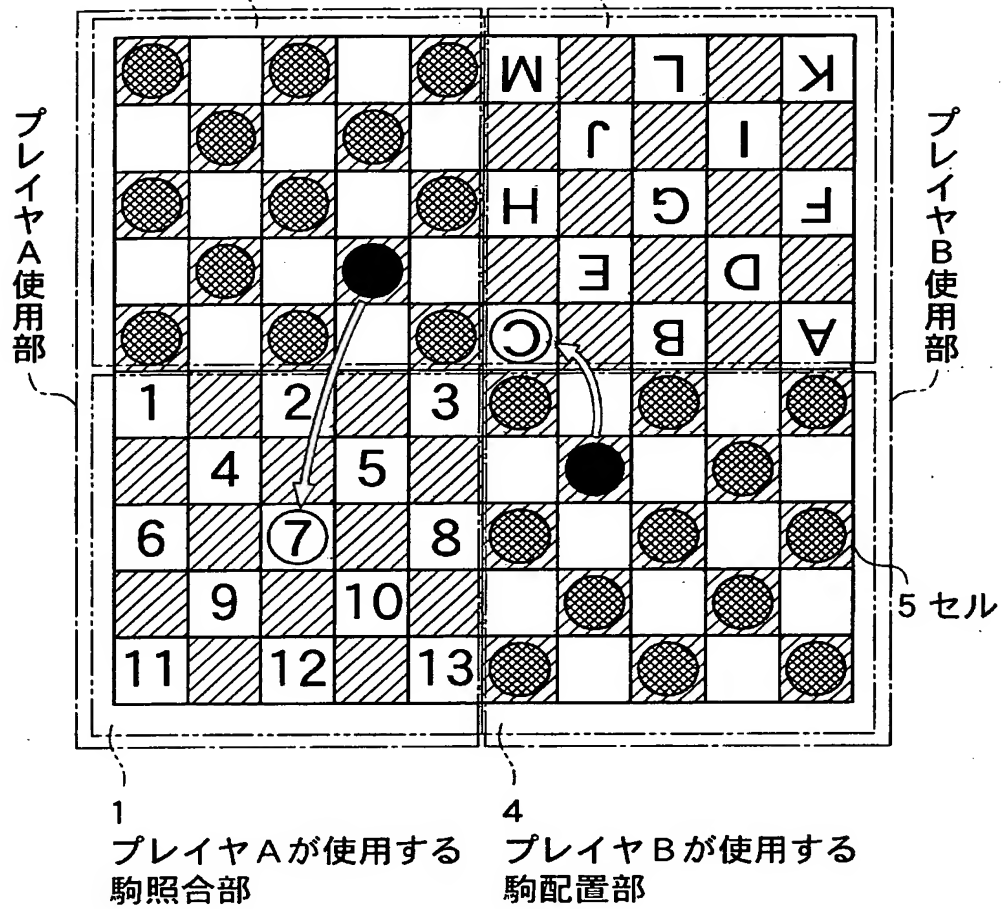
The diagram shows a 13x10 board divided into two main sections by a vertical line. The left section is 13 columns wide and 10 rows high. The right section is 5 columns wide and 10 rows high. The board is divided into four quadrants by a horizontal line at row 5.

- Top-Left Quadrant (Rows 1-5, Columns 1-13):** Labeled "プレイヤーAが使用する駒配置部" (2). It contains a checkerboard pattern of shaded and unshaded squares. Shaded squares are at (1,1), (1,3), (1,5), (1,7), (1,9), (1,11), (1,13), (3,2), (3,4), (3,6), (3,8), (3,10), (3,12), (5,1), (5,3), (5,5), (5,7), (5,9), (5,11), (5,13).
- Top-Right Quadrant (Rows 1-5, Columns 14-18):** Labeled "プレイヤーBが使用する駒照合部" (3). It contains a checkerboard pattern of shaded and unshaded squares. Shaded squares are at (1,14), (1,16), (1,18), (3,15), (3,17), (5,14), (5,16), (5,18).
- Bottom-Left Quadrant (Rows 6-10, Columns 1-13):** Labeled "プレイヤーAが使用する駒照合部" (1). It contains a checkerboard pattern of shaded and unshaded squares. Shaded squares are at (6,2), (6,4), (6,6), (6,8), (6,10), (6,12), (8,1), (8,3), (8,5), (8,7), (8,9), (8,11), (8,13), (10,2), (10,4), (10,6), (10,8), (10,10), (10,12).
- Bottom-Right Quadrant (Rows 6-10, Columns 14-18):** Labeled "プレイヤーBが使用する駒配置部" (4). It contains a checkerboard pattern of shaded and unshaded squares. Shaded squares are at (6,15), (6,17), (8,14), (8,16), (10,15), (10,17).

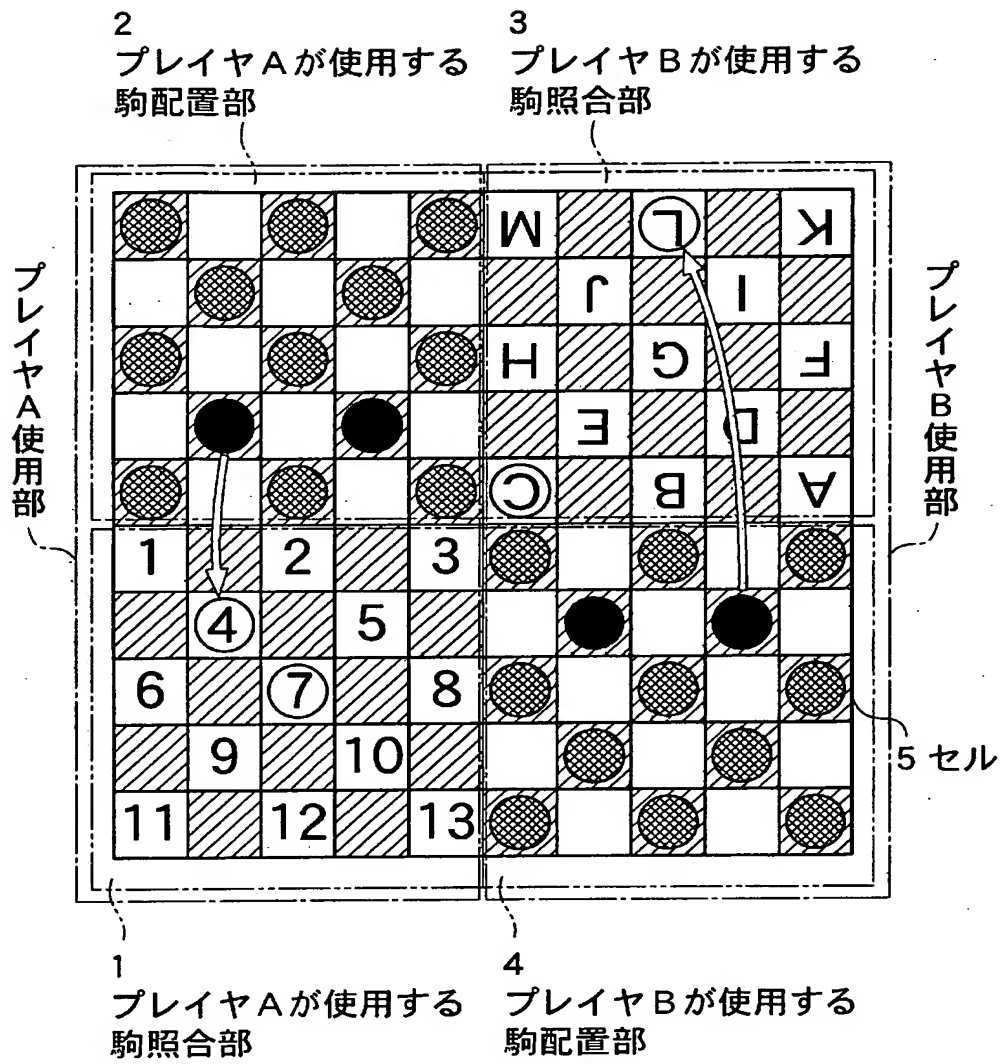
Additional labels and features:

- プレイヤーA使用部** (Player A Use Area): Points to the left side of the board (columns 1-13).
- プレイヤーB使用部** (Player B Use Area): Points to the right side of the board (columns 14-18).
- 5 セル** (5 Cells): Points to the bottom-right corner of the board (rows 6-10, columns 14-18).
- Numbered Squares:** The bottom-left quadrant (rows 6-10, columns 1-13) contains numbered squares (1-13) in the first column, (4-10) in the second column, (7-13) in the third column, and (8-13) in the fourth column.
- Lettered Squares:** The top-right quadrant (rows 1-5, columns 14-18) contains lettered squares (M, J, H, E, C) in the first column, (L, I, G, D, B) in the second column, and (K, F, A) in the third column.

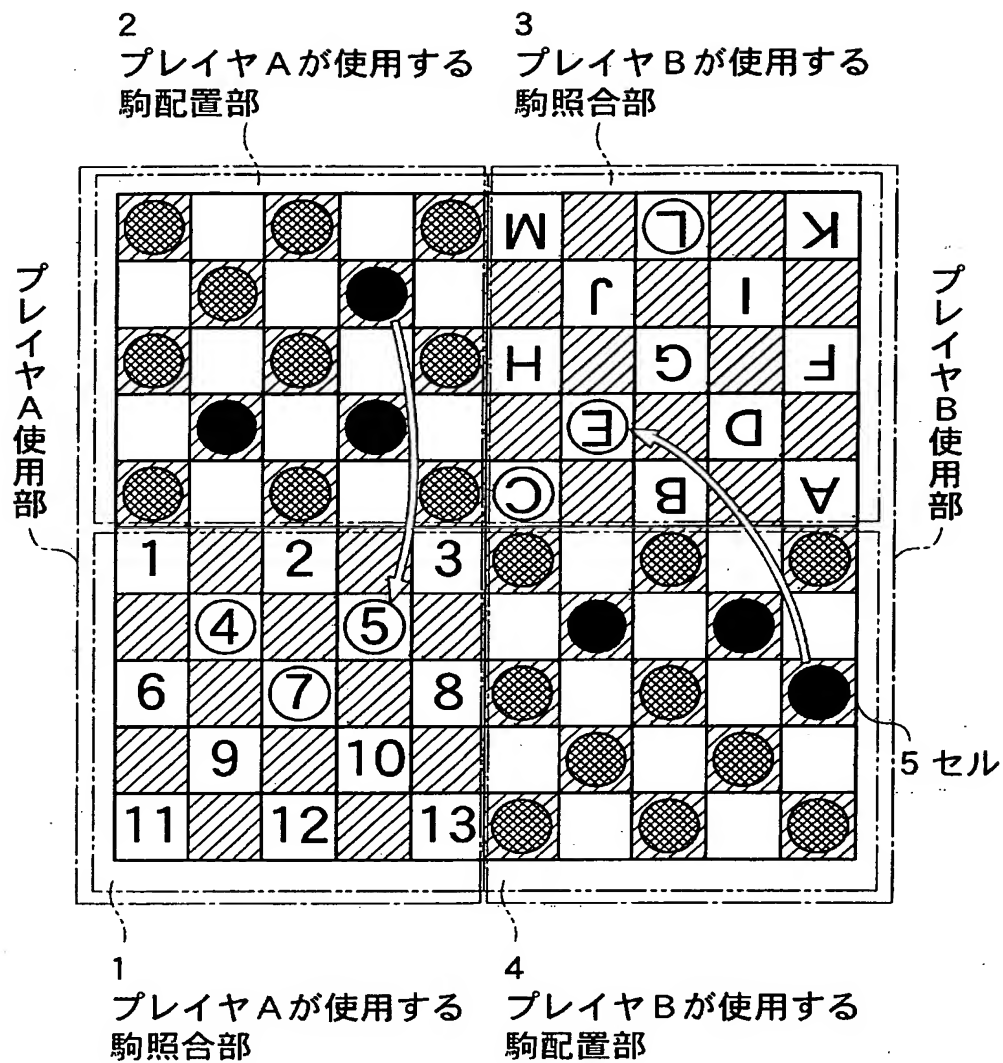
- 2 プレイヤAが使用する駒配置部
- 3 プレイヤBが使用する駒照合部



[図5]

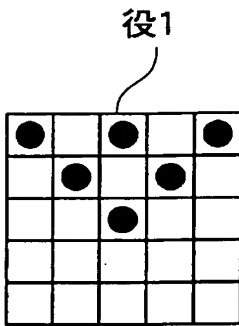


[図6]

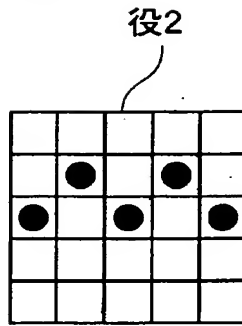


[図7]

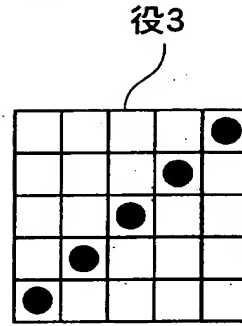
(a)



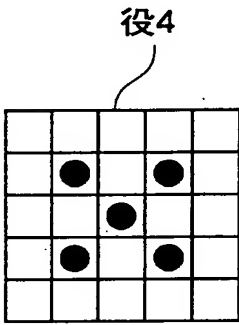
(b)



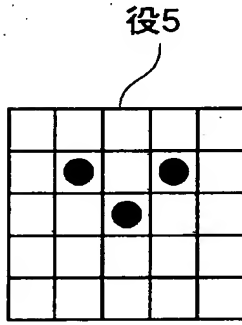
(c)



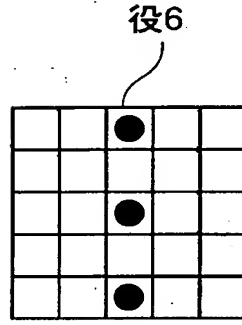
(d)



(e)

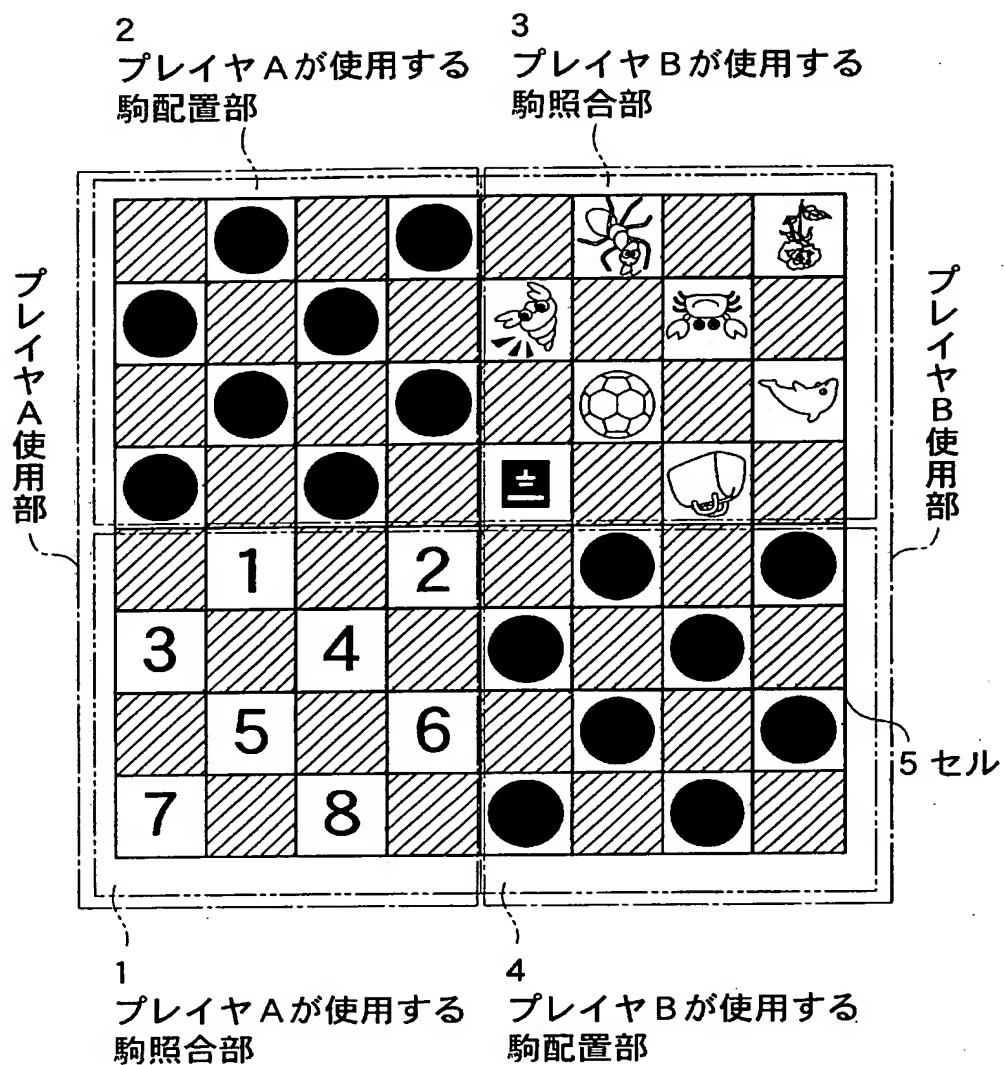


(f)

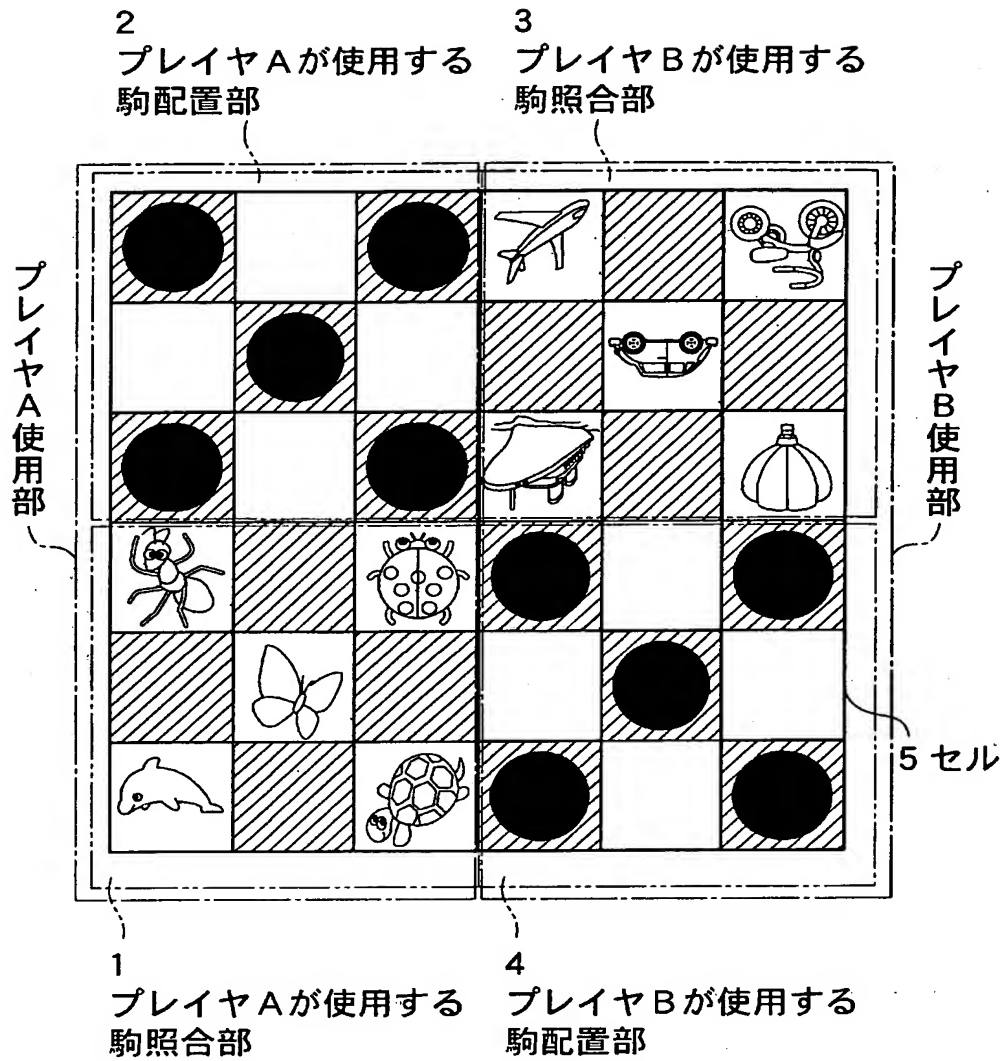




[図8]

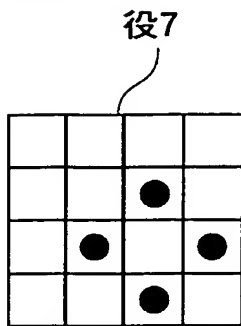


[図9]

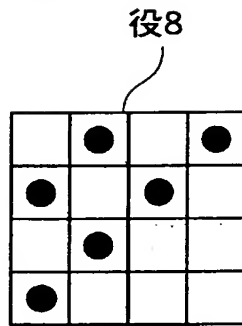


[図10]

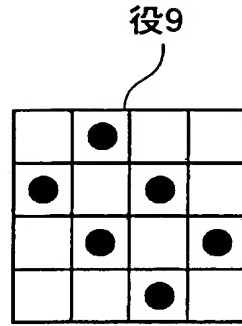
(a)



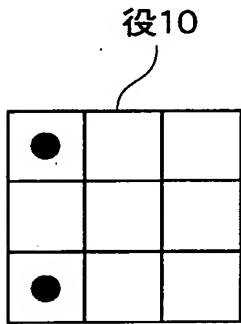
(b)



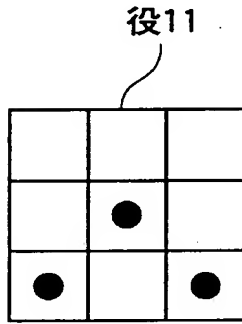
(c)



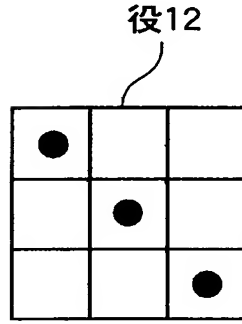
(d)



(e)



(f)



[図11]

